ŚWIAT SZACHOWY

N 12

1929

MIESIĘCZNIK

REDAKCJA I ADMINISTRACJA
WARSZAWA WIERZBOWA 8
CENA 1 zł.

Od administracji.

Z dniem 1 stycznia 1930 r. prenumeratę roczną podwyższamy do 12 złotych, półroczną do 6 i kwartalną do 3 zł.

Cena pojedyńczego numeru wynosić będzie 1,20 zł.

P. T. Czytelników, którzy już nadesłali prenumeratę za pierwszy kwartał, przy wpłacaniu dalszej należności prosimy o wyrównanie różnicy.

ROK III. GRUDZIEŃ Nr. 12.

ŚWIAT SZACHOWY

ORGAN POLSKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO

Redaktor: D. PRZEPIÓRKA.

Redakcja i Administracja: Warszawa, Wierzbowa 8, w lokalu Warsz. Tow Zwolenników Gry Szachowej, tel. 82-13.

Prenumerata kwart. 2 zł. 70 gr. półrocz. 5.40. rocz. 10.80. zagr. 12 zł.

Numer pojedyńczy 1 zł. Konto Czekowe P. K. O. 16. :51

Redakcja czynna w poniedziałki i piątki od g. 7 do 10 wiecz.

PUŁAPKI

PRZEZ RUDOLFA SPIELMANNA

(Ein Rundflug durch die Schachwelt).

Wielu mistrzów, jak np. Marshall, mają opinję majstrów w zastawianiu pułapek swoim przeciwnikom. Niesłusznie jednak. Pochlebiam sobie, że znam doskonale wszystkich mistrzów, zarówno współczesnych, jak i dawniejszych, a jednak nie mógłbym wskazać żadnego, któryby pod tym względem się specjalnie wyróżniał.

Naogół pod określeniem „pułapka" rozumie się każdy nagły ładny zwrot, każda mała kombinacja, prowadząca do zysku. Definicja pułapki powinna być ściślejsza.

Pułapka jest to w większości wypadków niepoprawna kombinacja, wywołana koniecznością; przytrafia się ona zwykle w pozycjach niedogodnych, bowiem w dobrych, gracz nie ma powodu rzucać się na hazardowne przedsięwzięcia, w tych wypadkach idzie zwykle prostą drogą do celu.

Pułapka różni się od normalnej kombinacji przedewszystkiem tem, że nie zmusza przeciwnika, lecz kusi. Tak więc w pułapce istotą rzeczy jest element pokusy, przynęty. O ile pułapkę uda się przejrzeć na wylot, to można jej uniknąć bez ujemnych konsekwencji, właśnie dlatego, że nie zawiera ona groźby, lecz tylko pokusę. Jeżeli niema pokusy do zrobienia błędu, to o pułapce wogóle mowy być nie może.

Prawdziwe pułapki należą do wyjątków. Rzadko się zdarza odpowiednia okazja, jeszcze rzadziej pułapka się udaje. W tym celu musi ona być odpowiednio wyrafinowaną i skrytą. Potrzeba nie-

tylko jakiejś specjalnej szansy w pozycji lecz i odpowiedniego taktyka, któryby umiał „złapać szczęście za włosy". Naogół jednak pułapki łatwe są do przejrzenia. Naturalnie, dowcipny i o zimnej krwi szachista łatwiej dojrzy możliwości pułapki, niż jakiś dogmatyk, jednak nazwać go z tej racji zastawiaczem pułapek byłoby conajmniej niewłaściwem.

Często się słyszy o tak zwanych „małych pułapkach". Są one stale używane przez każdego silnego gracza, jednak są to właściwie tak zwane „pośrednie obrony". Z takich pseudo-pułapek korzysta się bez względu na pozycję. „Jeżeli ty weźmiesz mojego pionka na b2, to w drugim posunięciu tracisz hetmana", albo „jeżeli pozornie zwycięsko poświęcisz na g6, to ja dam ci najprzód hetmanem szacha, zwolnię dla króla pole d8, a potem już mogę przyjąć spokojnie twoją ofiarę.". Tak albo podobnie wyglądają „małe pułapki", a jak ja je nazywam „pseudopułapki". Są to właściwie tylko pośrednie obrony od nieprzyjacielskich gróźb, brakuje bowiem tutaj twórczego elementu oraz przynęty.

Rozpatrzmy np. następującą pozycję, która zdarzyła się w partji Schlechter - Forgacs w Hamburgu 1910.

Forgacs



Schlechter

Forgacs zagrał Hd8—a5, grożąc Sd5×c3 z wygraniem piona a2. Schlechter odpowiedział Hc2—d3 i dalszy ciąg był następujący:

1. — Sd5×c3
2. b2×c3 Ha5×a2
3, Gc1×h6! g7×h6
4. Wd1—a1 i wygrywa hetmana.

Komentatorzy jednogłośnie orzekli, że Schlechter zastawił tutaj swemu przeciwnikowi pułapkę. Moim jednak zdaniem nie było tu wcale pułapki, tylko pośrednia obrona zagrożonego piona a2. Tutaj nie białe, lecz czarne dały asumpt do całej tej gry atakując pionka.

A teraz, po przykładzie takiej niewłaściwej pułapki, podamy przykład istotnej. Zaczniemy od zupełnie prymitywnej, bodaj najprostszej, jaką kiedykolwiek w życiu widziałem. Zdarzyła się ona pomiędzy graczami b. niewielkiej siły, w Café Central w Wiedniu.



Jak widać, czarne stoją fatalnie. W tej pozycji zagrały one Wa8—b8, czego zupełnie nie mogłem zrozumieć, nie znałem bowiem siły grających. Ale z chwilą, gdy białe, wysoce uradowane, zagrały Wa1×a7 a czarne odpowiedziały szachem na b6 i ku wielkiej rozpaczy i krzykowi przeciwnika, zabrały mu wieżę — wtenczas odrazu zrozumiałem. Posunięcie Wb8 była to pułapka i to pułapka najczystszej wody; za pomocą tego ruchu i przynęty na pionka a7 czarne skusiły swego naiwnego przeciwnika.

Zadaniem tego posunięcia nie było odparowanie jakiejś określonej groźby, lecz sprowadzanie przeciw-

nika z właściwej drogi i wciągnięcie go w zasadzkę. Musiał on wymyśleć coś wyjątkowego, jego twórczy umysł (mówię to zupełnie serjo) naprowadził go na ideę Wa8—b8. Wszystkie cechy prawdziwej pułapki ostro tu występują.

A teraz przykład pułapki, więcej skomplikowanej natury. W międzynarodowym turnieju w Barmen 1905 r. zdarzyła się pomiędzy Middletonem i Rubinsteinem (przyszłym arcymistrzem) następująca pozycja.

Rubinstein



Middleton

Partja składa się dla białych b. niepomyślnie, gdyż pion d6 jest stracony. Middleton widział to i uprzedzając katastrofę zastawił przeciwnikowi zarówno chytrą jak i piękną pułapkę.

1. Wh1 — e1 ! —

Białe widzą beznadziejność obrony pionka d6, i pozornie czekają aż czarne zdublują wieże, aby zrobić to samo.

1 Wf8—d8? —

Przynęta poskutkowała! Na to, tak zrozumiałe w tej pozycji posunięcie, białe tylko czekały. Właściwy dalszy ciąg gry polegał na 1... b7—b5, aby po a2—a4 grać Wf8—b8! a następnie Wb8—b6. Wtenczas pionek d6 był stracony.

2. Sf4╳e6! —

Pozornie złe, gdyż jeszcze i król atakuje d6.

2. — Kf7╳e6

3. f2—f4 —

Pointa! Białe wygrywają teraz figurę, gdyż po biciu en passant e4╳f3, albo po odejściu skoczka, następuje mat przez Ge2—c4. Rubinstein zabił na d6, otrzymał 2 pionki za skoczka i z trudem udało mu się osiągnąć nierozegraną.

Duras



Lasker

Następującą pozycję zapożyczamy z partji Dr. Lasker — Duras, Petersburg 1909 r. Białe wygrały pionka w końcowej grze, ale opuściły właściwy moment do wykorzystania swojej przewagi. Otóż teraz walka jest trudną do wygrania.

Wszechstronny Lasker, który doskonale potrafi łączyć grę pozycyjną z taktycznemi finezjami, rozumie to doskonale.

1. Sc3—e4 †! —

Ostatnie posunięcie czarnych było Sf6—d5, swego rodzaju pułapka. Z chwilą gdy np. białe grają 1. Sc3╳d5, aby po e6╳d5 2. b2—b3, Wa1╳a3, 3. b3╳c4, Kc5╳b4? 4. c4╳d5, przy ewent. Wc2—c7 albo d5—d6 otrzymać dogodną wieżową końcówkę, musiałyby one po 3... d5╳c4 (zamiast Kc5╳b4) prędko oręż złożyć, gdyż 2 złączone swobodne pionki są daleko więcej warte w tej pozycji niż skoczek. O ile zaś białe nie dadzą się wciągnąć w ten warjant, tylko ograniczą się do bicia na d5 jakimkolwiek skoczkiem, wtenczas wolny pionek d staje się groźnym. Ponieważ czarne grożą ponadto biciem na b4 i Kd4, zdaje się, że białe nie mają lepszego posunięcia niż w tekście, które zezwala na wtargnięcie nieprzyja-

cielskiego króla, jako malum necessarium. Ale to tylko tak się zdaje!

1. — Kc5—d4?

Przenikliwy Lasker przewidział już wcześniej ten rozwój wypadków i przygotował przeciwnikowi chytrą pułapkę; wolałby on oddać pionka, niż pozwolić na to posunięcie gdyby ono w rzeczywistości było dogodne dla czarnych. Czarne powinny były grać Kc5—b6 z uzasadnionemi widokami na utrzymanie gry,

2. Wc2×c4†!! —

Decydujący cios. Czarne są zgubione na każdy sposób.

2. — Kd4×c4

Po b5×c4 Sc2† wieża stracona.

3. Sc4—d2† Kc4—d4

Kc4—c5 sprowadza to samo.

4. Sd2—b3† —

Rzecz prosta, że nie Sb3—c2† gdyż Kd4—d3 i. t. d.

4. — Kd4—e3
5. Sb4×d5† e6×d5
6. Sb3×a1 i wygrywa

Jeszcze rzadziej zdarzają się w praktyce pułapki patowe. Tylko w wyjątkowym wypadku przytrafia się, że słabsza strona ma możność podsunięcia przynęty, prowadzącej do ukrytej gry patowej, bez obudzenia podejrzenia. Piękny przykład tego rodzaju gry zdarzył się w partji Walter — Dr. Nagy, w Raab 1924 r. Wytworzyła się następująca pozycja.

Dr. Nagy



Walter

Białe zagrały ostatnio Hg7—g4. Pomimo tego, że białe mają gońca za wieżę, stoją jednak znacznie lepiej: mają 3 pionki więcej i silny atak, gdyż Król przeciwnika nie ma osłony pionami. W tej beznadziejnej sytuacji znajduje pomysłowy Dr. Nagy b. piękną ideę ratunku. Wykombinował mianowicie wspaniałą patową pułapkę i zagrał:

1. — Ke8—f8!

pozwala hetmanowi przeciwnika wtargnąć na drugie skrzydło, chociaż za pomocą Wd3—c3 mógłby ochronić punkt c8.

2. Hg4—c8† Hf7—e8
3. Hc8×a6? —

Nic dziwnego, że białe wpadły w tę pułapkę, Stoją one tak zdecydowanie lepiej, iż ofiarę pionka a6 traktują już jako rezygnację; pozatem widzą, iż groźba He8—d7 łatwo da się uchylić zapomocą Gh4—g3.

Białe mają do wyboru, sporo wygrywających posunięć, np: 3.Hf5 albo 3.Hc5† lub wreszcie, być może najlepiej, 3. Hb7.

3. — Wd3×h3†!!

To niespodziewane przygotowawcze poświęcenie czyni pułapkę wyjątkowo piękną. Białe muszą przyjąć ofiarę, gdyż inaczej tracą gońca i partję.

4. Kh2×h3 He8—e6+!!
5. Ha6×e6 pat.

Następny przykład jest wzięty z mojej partji z Rubinsteinem w Berliner Tageblatt turnieju 1928 r. Mój przeciwnik znajduje się w jawnie przegranej pozycji. Zrobił on posunięcie na pozór słabsze niż mógłby zrobić. Zdawałoby się, że drogą poświęcenia jakości wygrywam forsownie i rzeczywiście, chciałem już bić na h3, podniosłem nawet w tym celu rękę. Szczęśliwie, zbadałem jeszcze raz pozycję i doszedłem do niespodziewanego wyniku, że Rubinsteina słabe posunięcie w rzeczywistości zawierało w sobie wyrafinowaną pułapkę i projektowana ofiara jakości, de-

cydowała, nie na moją korzyść, lecz na zgubę. Opanowałem chęć poświęcenia i wygrałem w inny sposób. Ale ta pułapka Rubinsteina zasługuje na przytoczenie, jako przykład klasyczny.

Spielmann



Rubinstein

1. Hd2—e2 —

pomimo, że Hg2 jest pozornie znacznie lepsze. Odpowiedziałem 1... Ge5! i wygrałem prędko. Pułapka polegała na następującem:

1. — Wh5×h3† ?
2. Gf1×h3 Hh6×h3†
3. Kh1—g1 Wf8—f5

Zdawałoby się że groźba Wg5 decyduje. A jednak:

4. We4—e8† Kg8—g7
5. He2—e7† Kg7—h6

Cóż czarnemu królowi może zagrażać?

6. He7×h7†!! Kh6×h7
7. We1—e7† Kh7—h6
8. We8—h8† Kh6—g5
9. Wh8×h3

i białe lekko wygrywają przewagą jakości. Jest to dziewięcioposunięciowa djabelska kombinacja o wyjątkowem wyrafinowaniu. Bomba (He7×h7†) pęka w szóstem posunięciu w sposób niespodziewany. Nie mógłbym sobie robić wielkich wyrzutów, gdybym był wpadł w zastawione sieci. Na ostatku jeszcze jedna subtelna pułapka w końcowej grze. Nie do wiary, jakie podstępne kombinacje są możliwe w najprostszych sytuacjach.

Wypadek ten zdarzył się w partji Kosticz — Rèti w Göteborgskim turnieju 1920 r. Réti wygrał w końcówce wieżowej pionka i otrzymał 2 złączone piony, ale przeciwnik uchwycił pozycję remisową. Reti głowił się na wszelkie sposoby, nie mógł jednak nic uzyskać. Nareszcie wykombinował podstępną pułapkę, Zrobił pozornie przegrywające posunięcie i jego optymistyczny przeciwnik skusił się na posunięcie „wygrywające". Cap, pułapka się zamknęła i Réti wyszedł z zapasów zwycięzcą.

R é t i



Kosticz

Nierozegrana, bo czarne nie mogą ani pionkiem f ani królem, wejść na 3-ą linję Na 1... Kg4—h3 następuje 2. Wb4×f4, Wd2—d1†3. Wf4—f1, Wd1×f1† 4. Kg1×f1, Kh3—h2, 5. b6—b7, g3—g2†! Kf1—e2 i obie strony dorabiają hetmanów. Na 1... Kg4—f3 białe grają Wb4—b3† i po 1... g3—g2? wygrywa odrazu b6—b7. Reti spróbował nareszcie:

1... Kg4—g5!!

To wycofanie się króla jest kapitalne i służy przynętą do...

2. b6—b7? —

Kosticz chce wygrać, gdy tymczasem powinien był zadowolić się nierozegraną: 2. Wb4 - b5†. Gdy król odchodzi na g4 lub h4, znów następuje 3. Wb5—b4 i remis, o ile zaś król cofnie się jeszcze na f6 lub g6, to Wb5— b4, gdyż posunięcie f4 — f kosztuje pionka (Wf4† lub g4†) Lekkomyślne posunięcie w tekście gubi partję.

2. — f4—f3

3 Wb4—b1 —

Dotąd białe obliczyły. Ale teraz następuje gorzkie rozczarowanie: przeciwnik przewidział dalej.

3 — Wd2—g2†!

4. Kg1—f1 —

Na 4. Kg1—h1 wygrywa Wg2—h2† 5. Kh1—g1, f3—f2†, 6. Kg1—f1, Wh2—h1† i. t, d.

4. — Wg2—h2

Grozi matem w jednem posunięciu, lub zyskiem wieży w razie Kg1 lub Ke1. Białe nie mogą się już uratować.

5. Wb1—b5† Kg5—g4

6. Kf1—e1

Na 6. Wb5—b4†, chroni się król na h3 i po 6. Kf1—g1 następuje f3—f2†, Wh2—h1†, f2—f1 H† etc.

6. — Wh2—e2+

Znacznie lepiej niż f3—f2†7. ewentualnie g3—g2, gdyż po Ke1—d1 (albo Ke1—f1) następuje g3—g2 i dorabia hetmana z matem. Z tego względu Kosticz się poddał.

Na zasadzie niniejszych rozważań powstaje pytanie jak nauczyć się zastawiać pułapki oraz w jaki sposób należy ich unikać. No, tu pedagog może mało zrobić. Wszystko zależy od zdolności poszczególnego gracza, również od zimnej krwi, aby w zgubnych sytuacjach jego dar wynalazczy mógł się odpowiednio wypowiedzieć i wyzyskać szansę we właściwy sposób. Natomiast znacznie łatwiej udzielić można rad charakteru profilaktycznego. Rzadko się wpada w pułapkę z powodu podstępu zawartego w samej pozycji, znacznie częściej z powodu przecenienia gry własnej, a niedocenienia przeciwnika. Jeżeli masz zasadę przypuszczać, że on zrobił błąd, to najprzód zbadaj dokładnie pozycję, nim ten błąd wyzyskasz. Szczególnie strzeż się w dobrych sytuacjach, ponieważ wiadomem jest, że właśnie teraz twój przeciwnik będzie się starał przechytrzyć ciebie i podstawić ci nogę. Nie gorączkuj się, gdyż pośpiech jest twoim najgorszym wrogiem.

Match Alechin—Bogolubow.

Jako zjawisko czysto sportowe, match ten był urozmaicony i emocjonujący. Przewaga Alechina, która ostatecznie okazała się dość wielką, nie we wszystkich fazach tego pojedynku była widoczna; pod tym względem można cały match podzielić na 4 części. W pierwszej, obejmującej 6 partji, Bogolubow dotrzymuje pola przeciwnikowi i każdą porażkę zaraz umie powetować. Drugi okres, nadający już właściwą cechę całej walce, okazuje stanowczą przewagę Alechina. Ale następuje znowu, co prawda, krótszy od tamtego okres matchu, gdzie Bogolubow jest górą, gdyż z 3 partji robi 2 i pół punkta, co daje mu bądź co bądź pewien moralny odwet i pozwala nawet przypuszczać, że klęska jego nie będzie druzgocącą. Czwarta faza znowu rozgrywa się pod znakiem wyższości Alechina.

Oczywiście szachista interesuje się nietylko cyfrowym wynikiem matchów. Były matche o mistrzostwo świata, w których różnica wieku obu zapaśników nie pozwalała wysnuwać wniosku o przewadze zwycięskiej

indywidualności szachisty lub stosowanego przez nią systemu gry. Były to przedewszystkiem zwycięstwa młodości (Lasker—Steinitz, Capablanca—Lasker). Bardziej zasadnicze znaczenie miał już match Capablanca—Alechin, albowiem pierwszy z tych mistrzów zarówno we własnem mniemaniu, jak niemniej w opinji np. Laskera, był uosobieniem i szczytowym objawem pewnego typu gry, którego głównem znamieniem jest bezpieczeństwo własne, choćby kosztem zbytniego uproszczenia. W ten sposób cała dziedzina, która nie da się ściśle obliczyć, zostaje wyeliminowana, gra staje się pewniejsza, ale mniej bujna. Capablanca nawet twierdził, że jest to koniec szachów, remisowa śmierć. Ale odnosi się to tylko do tej części tej gry, która nie wychodzi poza zdolność umysłu ludzkiego do dokładnego obliczenia. Ponieważ jednak mnogość kombinacji szachowych często urąga tej zdolności, więc pozostaje zawsze obszerne pola do ryzykownych rzutów i nieokreślonego wyczucia pozycji. W matchu Capablanca—Alechin słuszność tezy Capablanki nie została jednak wystawiona na rozstrzygającą próbę, gdyż Alechin umiał przyswoić sobie system gry swego przeciwnika i wynik dla niego pomyślny zawdzięczał poprostu „lepszej grze", t. zn. lepszemu, dalej patrzącemu obliczeniu, a może i innym, podrzędnym czynnikom, nie zaś odmiennemu typowi gry.

Coś podobnego, ale w odwrotnym kierunku, zachodzi także w matchu Alechin—Bogolubow. W przeciwieństwie do systemu Capablanki Bogolubow uprawia grę przedsiębiorczą, nacierającą, szukającą nie tyle gwarancji bezpieczeństwa, co przewagi, która może wyniknąć tylko z komplikacji. Ale Alechin, broniący mistrzostwa światowego, nie bronił go jednak wzorem Capablanki. Znany już z przed swego championatu jako gracz pełen fantazji, odwagi i błysków talentu, posługiwał się tą swoją bronią także w tej decydującej kampanji i także pod tym znakiem zwyciężył. Pokazał on, że należy do tych wielkich graczy, którzy są wszechstronni, że zasługuje więc na godność mistrza świata.

W tem świetle przyszły match rewanżowy Alechin—Capablanca nabierze tem większego znaczenia. Czy poprzedni champion zechce znowu przerobić tę walkę w walkę systemów gry, czy też pokusi się, żeby pokazać, że i dla niego są dostępne bardziej zawadjackie metody, czego zresztą pewne ślady, zdaje się, można znaleźć i w dotychczasowych partjach mistrza kubańskiego.

PARTJA № 226

Nieprzyjęty gambit Hetmana.
16-a partja match'u.

	Białe:	Czarne:
	E. Bogolubow	**Dr. A. Alechin.**
1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	c7—c6
3.	Sg1—f3	Sg8—f6
4.	e2—e3	e7—e6
5.	Gf1—d3	Sb8—d7
6.	0—0	d5×c4
7.	Gd3×c4	Gf8—d6
8.	Sb1—d2	—

Podobne posunięcie może być dobre tylko wtedy, gdy czarne nie biły jeszcze na c4. Lepiej było grać We1 z następnem e4.

8. — 0—0
9. Gc4—b3 Gd6—c7

Nie można było grać e5 z powodu Sc4!

10. Sd2—c4 b7—b6
11. Wf1—e1 Gc8—b7
12. e3—e4 b6—b5!

Po tym posunięciu mają czarne lepszą pozycję. Białe powinny były w tej pozycji cofnąć się Sc4—d2, co prowadziło do trudnej, ale nie zupełnie beznadziejnej obrony.

13. Sc4—e5? Sd7×e5
14. d4×e5 Sf6—d7!

Jeśli H×d1, to 15. G×d1 Sd7, 16. Gf4 f6; 17. Gb3 Wfe8; 18. Wad1 Wad8; 19. Gg3 fe 20. Sg5 i odzyskuje piona z dobrą pozycją.

15. Gc1—f4 c6—c5
16. Hd1—e2? —

Błąd po którym białe forsownie tracą piona. Po 16. Gg3! miałyby białe możliwą partję.

16. — c5—c4
17. Gb3—c2 Hd8—b8
18. b2—b3 c4×b3
19. Gc2×b3 —

Nie można grać 19. H×b5 ze względu na 19. . bc; 20. H×d7 Ga5! z decydującą przewagą po 21. We2 G×e4!

19. — Sd7×e5
20. Sf3—d4 a7—a6
21. Gf4—g3 Wf8—d8
22. Wa1—d1 Se5—g6
23. He2—h5 —

Stosunkowo najlepsze szanse na remis dawało e4—e5. Po posunięciu w partji czarne forsują wymianę hetmanów pozostając z pionem więcej.

23. — Gc7×g3
24. h2×g3 Hb8—e5
25. Hh5×e5 Sg6×e5
26. f2—f3 Wd8—d7
27. Sd4—e2 Kg8—f8
28. Wd1×d7 Se5×d7
29. We1—d1 Kf8—e7
30. Kg1—f2 Wa8—c8
31. Se2—d4 g7—g6
32. g3—g4 e6—e5
33. Sd4—c2 Sd7—c5
34. Sc2—e3 Sc5×b3
35. a2×b3 Wc8—c3
36. b3—b4 Wc3—b3
37. Se3—c2 Wb3—b2
38. Wd1—c1 Gb7—c8
39. g4—g5 Gc8—e6
40. Kf2—g3 Ke7—d7
41. Sc2—e1 Ge6—c4

Naturalnie, że po W×b4, Sd3! czarne utrudniłyby sobie znacznie wygraną.

42. Se1—c2 Kd7—c6
43. Sc2—e3 Wb2×b4
44. Se3—g4 a6—a5!

Najkrótsza droga do wygranej.

45. Sg4×e5† Kc6—b6

Na Kd6 mogło jeszcze nastąpić f4.

46. Se5—d7† Kb6—c7
47. Sd7—e5 Kc7—b7
48. Kg3—f4 a5—a4
49. Wc1—a1 Kb7—b6
50. g2—g4 Gc4—e6
51. Kf4—e3 Wb4—b3†
52. Ke3—d4 a4—a3
53. f3—f4 Wb3—b4†
54. Kd4—e3 —

Jeśli Kc3 to W×e4, W×a3? b4† i wygrywa.

54. — a3—a2
55. f4—f5 Wb4—b1
56. f5×e6 Wb1×a1
57. e6—e7 Wa1—e1†
58. Ke3—f4 a2—a1H
59. e7—e8H Ha1—c1†
60. Kf4—g3 Hc1—e3†

Białe się podały. Alechin wykazał w tej partji świetną technikę.

Uwagi L. Tuhan-Baranowskiego

PARTJA Nr. 227

13. PARTJA MECZU O MISTRZOSTWO ŚWIATA

Białe: **Dr. Alechin** Czarne: **Bogolubow**

1. d2-d4, d7—d5 2. c2—c4, c7—c6 3. Sb1—c3, Sg8—f6 4. Gg1—g5, e7—e6 5. Sg1—f3, Sb8—d7 6. e2—e3, Hd8—a5 7. c4×d5, Sf6×d5 8. Hd1—d2, Gf8—b4 9. Wa1—c1, 0—0 10. Gf1—d3, h7—h6 11. Gg5—h4, e6—e5 12. 0—0, Wf8—e8 13. e3—e4, Sd5—f4 14. Gd3—c4, Sf4—g6 15. a2—a3, Sg6×h4 16. Sf3×h4, Gb4—e7 17. Sh4—f5, Ge7—f8 18. b2—b4, Ha5—d8! 19. Hd2—a2, Hd8—f6 20. d4—d5, Sd7—b6 21. Sf5—e3, Hf6—g6 22. Gc4—b3, a7—a5 23. b4—b5, a5—a4 24. Gb3—d1, c6×d5 25. Sc3×d5, Sb6×d5 26. Se3×d5, Gc8—e6 27. Wc1—c4, We8—c8 28. Wf1—e1, Ge6×d5, 29. e4×d5, Hg6—d3! 30. Wc4×c8, Wa8×c8 31. Gd1×a4, Hd3—e4! 32. Ha2—d2, He4×a4 33. d5—d6, Ha4—d4 34. Hd2×d4, e5×d4 i wygrywa.

PARTJA Nr. 228

14. PARTJA MECZU O MISTRZOSTWO ŚWIATA.

Białe: **Bogolubow** Czarne: **Dr. Alechin**

1. d2—d4, d7—d5 2. c2—c4, c7—c6 3. Sg1—f3, Sg8—f6 4. e2—e3, e7—e6 5. Gf1—d3, c6—c5 6. 0—0, Sb8—c6 7. Sb1—c3, Gf8—e7 8. a2—a3, a7—a5 9. d4×c5, Ge7×c5 10. Hd1—e2, 0—0 11. e3—e4, d5×c4 12. Gd3×c4, e6—e5 13. h2—h3, Sc6—d4 14. Sf3×d4, Gc5×d4 15. Gc1—g5!, Gc8—e6 16. Sc3—d5, Ge6×d5 17. Gc4×d5. h7—h6 18. Gg5×f6, Hd8×f6 19. Wa1—d1, Wa8—c8 20. Wd1—d3, Wc8—c7 21. b2—b3, b7—b5 22. Wd3—f3, Hf6—b6 23. a3—a4, b5×a4, 24. b3×a4, Hb6—b4 25. He2—a2, Hb4—b2 26. Ha2×b2, Gd4×b2 27. Wf1—b1, Gb2—d4 28. Wb1—b5, Wc7—a7 29. h3—h4, h6—h5 30. Wb5—b7, Wa7×b7 31. Gd5×b7, Wf8—d8 32. Gb7—d5, Wd8—d7 33. Wf3—b3, Kg8—f8 34. Wb3—b5, Wd7—a7 35. Gd5—b7!, Kf8—e7 36. g2—g3, Ke7—d6 37. Kg1—g2, Kd6—c7 38. Gb7—d5, Kc7—d6 39. f2—f4, f7—f6 40. Gd5—b3, Wa7—a6 41 Gb3—f7, Wa6—c6! 42. Wb5—d5†, Kd6—e7 43. Gf7×h5, Wc6—c5 44, f4×e5, f6×e5 45. Gh5—f3, Ke7—f6 46. Wd5—d6†, Kf6—e7 47. Wd6—g6, Ke7—f8 48. Gf3—h5! Gd4—e3 49. Kg2—f3, Wc5—c3 50. Kf3—e2 Ge3—c5 51. Wg6—e6!, g7—g6? 52. Gh5×g6, Wc3—e3† 53. Ke2—d2, We3×g3 54, h4—h5, Kf8—g7 55. We6×e5, Gc5—b4† 56. Kd2—e2, Wg3—a3 57. Gg6—e8, Wa3—h3 58. Ge8—d7, Wh3—c3 59. We5—e6 Gb4—f8 60. We6—a6, Gf8—b4 61. h5—h6†, Kg7—f7 62. Gd7—e6†, Kf7—f6 63. Ge6—f5†, Kf6—f7 64. Wa6—a7†, Gb4—e7 65. Wa7×a5, Wc3—c2† 66. Ke2—d3, Wc2—h2 67. h6—h7, Ge7—f6 68. e4—e5, Gf6—g7 69. Wa5—a7†, Kf7—f8 70. e5—e6, Gg7—e5 71. e6—e7† i wygrywa.

PARTJA Nr. 229

15. PARTJA MECZU O MISTRZOSTWO ŚWIATA.

Białe: Dr. Alechin Czarne: Bogolubow

1. d2—d4, Sg8—f6 2. c2-c4 g7—g6 3. f2—f3!, Gf8—g7 4. e2—e4, 0—0 5. Sb1—c3, c7—c6 6. Gc1—e3, d7—d5 7. e4—e5, Sf6—d7 8. c4×d3, c6×d5 9. Sc3×d5, Hd8—a5† 10. Sd5—c3, Sb8—c6 11. Gf1—c4, Sd7—b6 12. Gc4—b3, Gc8—e6 13. Sg1—e2, Sb6—c4 14. Gb3×c4, Ge6×c4 15. 0—0, Wf8—d8 16. f3—f4, Wa8—c8 17. a2—a3, Ha5—b6 18. Hd1—d2, Sc6—a5 19. Wa1—e1, Hb6—c6 20. Ge3—f2, b7—b6 21. Hd2—e3, f7—f5 22. Gf2—h4, Wd8—d7 23. b2—b4, Gc4×e2 24. Sc3×e2, Sa5—c4 25. He3—b3, b6—b5 26. We1—d1, e7—e6 27. Gh4—f2, Gg7—f8 28. Wd1—d3, a7—a5 29. b4×a5, Sc4×a5 30. Hb3—b1, Sa5—c4 31. Wf1—c1, Wc8—a8 32. d4—d5!, Wd8×d5 33. Wd3×d5, Hc6×d5 34. Se2—c3, Hd5—d2 35. Sc3×b5, Sc4×a3 36. Sb5×a3, Wa8×a3 37. g2—g3, Wa3—a2 38. Wc1—f1, Wa2—b2 39. Hb1—c1, Hd2—b4 40. Hc1—c6, Hb4—b3 41. Hc6—a8, Hb3—c4 42. Ha8—d8, Hc4—c6 43. Wf1—d1, Hc6—f3 44. Wd1—f1, Hf3—c6 45. Wf1—d1, Hc6—f3 Remis.

PARTJA Nr. 230

18. PARTJA MECZU O MISTRZOSTWO ŚWIATA

Białe: Bogolubow Czarne: Dr. Alechin

1. e2—e4, e7—e6 2. d2—d4, d7—d5 3. Sb1—c3, Sg8—f6 4. Gc1—g5, d5×e4 5. Sc3×e4, Gf8—e7 6. Gg5×f6, g7×f6 7. Sg1—f3, f6—f5 8. Se4—c3, c7—c6 9. g2—g3, Sb8—d7 10. Gf1—g2, Hd8—c7 11. Hd1—e2, b7—b5 12. Sf3—e5, Gc8—b7 13. 0—0—0, Sd7—b6 14. He2—h5, Wh8—f8 15. f2—f4, b5—b4, 16. Sc3—e2, Sb6—d5 17. Gg2×d5, c6×d5 18. Kc1—b1, a7—a5? 19. g3—g4!, f5×g4 20. f4—f5, e6×f5 21. Hh5×f5, a5—a4 22. Wh1—e1, a4—a3 23. b2—b3, Gb7—c8 24. Hf5×h7, Gc8—e6 25. Hh7—d3, 0—0—0 26. c2—c3, Kc8—b7 (przy skompromitowanej pozycji na skrzydle hetmańskiem rozszada okazuje się wielce niebezpiecznym eksperymentem) 27. Wd1—c1, Hc7—b6 28. c3×b4, Ge7×b4 29 Wc1—c6, Hb6—a5 30. We1—c1, Wd8—c8 31. Se2—f4, Gb4—d6 32. Sf4×e6, f7×f6 33. Hd3—h7†, Wc8—c7 34. Wc6×c7†, Gd6×c7 35. Hh7—d7, Ha5—b6 36. Se5—d3, Wf8—d8 37. Wc1×c7†!, Hb6×c7. 38. Sd5—c5† Kb7—b6 39. Hd7×c7†, Kb6×c7. 40. Sc5×e6†, Kc7—d7 41. Se6×d8, Kd7×d8 41. b3—b4, Kd8—d7 43. Kb1—c2, Kd7—c6 44. Kc2—b3, Kc6—b5 45. Kb3×a3. Kb5—c4 46. b4—b5!, Kc4×b5 47. Ka3—b3, Kb5—a5 48. a2—a4, Ka5—a6 49. Kb3—b4, Ka6—b6 50. a4—a5†, Kb6—c6 51. Kb4—a4 i wygrywa.

PARTJA Nr. 231

19. PARTJA MECZU O MISTRZOSTWO ŚWIATA

Białe: **Dr. Alechin** Czarne: **Bogolubow**

1. d2—d4, Sg8—f6 2. c2—c4, c7—c6 3. Sg1—f3, d7—d5 4. Sb1—c3, e7—e5 5. Gc1—g5, Sb8—d7 6. e2—e4, d5×e4 7. Sc3×e4, Gf8—e7 8. Se4—c3, 0—0 9. Hd1—c2, b7—b6 10. 0—0—0, Gc8—b7 11. h2—h4!, Hd8—c7 12. Gf1—d3, Wf8—e8 13. Kc1—b1, Sd7—f8 14. Gg5×f6, Ge7×f6 15. Sc3.—e4, c6—c5 16. Se4×f6†, g7×f6 17. Hc2—d2, Sf8—g6 18. h4—h5, Sg6—f4 19. Wh1—h4, Gb7×f3 20. g2×f3, e6—e5 21. d4—d5, Hc7—d6 22. h5—h6, Kg8—h8 23. Hd2—c2, Sf4×d3 24. Hc2×d3, We8—g8 25. f3—f4, Wg8—g6 26. Hd3—f5, a7—a6 27. Wd1—e1, e5×f4 28. Wh4×f4, Wg6×h6 29. Wf4—e4, Wa8—g8, 30. We4—e7, Wg8—f8 31. a2—a4, Wh6—h4 32. We7—e8, Wf8×e8 33. We1×e8†, Kh8—g7 34. Hf5—c8, Kg7—h6 35. We8—g8, Hd6—e7 36. Kb1—a2, b6—b5 37. Wg8—g3, f6—f5 38. Hc8×f5, f7—f6 39. Wg3—e3, He7—f7 40. We3—e6, Kh6—g7 41. We6—d6, Hf7—g6 42. Wd6—d7†, Kg7—h6 43. Hf5×g6†, Kh6×g6 44. a4×b5, a6×b5 45. c4×b5, Wh4—a4† 46. Ka2—b3, Wa4—b4† 47. Kb3—c3, Wb4×b5 48. Wd7—c7, h7—h5 49. d5—d6, Wb5—b8 50. Wc7×c5, Wb8—d8 51. Wc5—d5, h5—h4 52. Kc3—c4, Kg6—f7 53. Kc4—c5, Kf7—e6 54. Wd5—d4, Wd8—c8† 55. Kc5—b6, Ke6—d7 56. Wd4×h4, Wc8—c6†! 57. Kc6—a5, Wc6—c2 58. b2—b4, Kd7×d6 59. f2—f3, Wc2—c3 60. f3—f4, Wc3—a3† 61. Ka5—b6, Kd6—e6 62. Wh4—h5, Wa3—f3 63. f4—f5†, Ke6—e5 64. b4—b5, Ke5—f4 65. Kb6—c6, Kf4—g4 66. Wh5—h1, Wf3—c3† 67. Kc6—d5, Kg4×f5 68. Wh1—b1, Wc3—d3† 69. Kd5—c6, Wd3—d8 70 b5—b6, Kf5—g4? 71. b6—b7, f6—f5 72. b7—b8H, Wd8×b8 73. Wb1×b8, f5—f4 74. Kc6—d5, f4—f3 75. Kd5—e4, f3—f2 76. Wb8—f8, Kg4—g3 77. Ke4—e3 i wygrywa.

PARTJA № 23

TURNIEJ W KARLSBADZIE 1929r.

Białe: **Vera Menchik** Czarne: **A. Rubinstein**

VI. nagroda za piękność. — Sycylijska

1. Sg1—f3, Sg8—f6 2. c2—c4, c7—c5 3. d2—d4, c5×d4 4. Sf3×d4, d7—d5 5. c4×d5, a7—a6 6. a2—a3, Sf6×d5 7. g2—g3, e7—e5! 8. Sd4—c2, Gf8—c5 9. Gf1—g2, Gc8—e6 10. 0—0 Sb8—c6 11. b2—b4, Gc5—a7 12. Gc1—b2, 0—0 13. Sb1—d2, Hd8—e7 14. Sd2—f3, Wf8—d8 15. Hd1—c1, f7—f6 16. Wf1—d1, Wa8—c8 17. Wa1—b1?, e5—e4 18. Sf3—e1, Ge6—g4 19. Gg2—f1, Sc6—e5 20. h2—h3, Gg4—h5 21. Kg1—g2, e4—e3! 22 f2—f4, Se5—c4, 23. Gb2—d4, Ga7×d4 24. Wd1×d4, Sd5—c3 25. Wb1—b3, Sc4—d2 26. Wb3—b2, Gh5×e2 27. Wd4×d8†, Wc8×d8 28. Gf1×e2 Sc3×e2 29. Hc1—a1, He7—e4† 30. Kg2—h2, Sd2—f1-mat.

Wiadomości.

Śląsk. Tegoroczne Walne Zebranie Pol. Zw. Szach. Woj. Śląskiego odbyło się 15 grudnia w Królewskiej Hucie przy licznym zespole członków, Sprawozdanie zarządu dało obraz wielkiego wysiłku twórczego na polu organizacji, to też przyjęte zostało z wielkim uznaniem. Nowy zarząd został wybrany jednogłośnie w następującym składzie: prezes dr. Potyka, I-szy wice-prezes Stocerz, II-gi wice-prezes inż. Fussgenger, sekretarz Chmiel, skarbnik Grubner, kierownik gier Wolański, ławnicy: Paskuda, Wawrzyczek i dr. Zawadzki.

Następnie uchwalono utworzenie funduszu żelaznego oraz podwyższono składkę do 3 złp. rocznie. Walne Zebranie mianowało członkiem honorowym d-ra Potykę, oraz uchwaliło wysłanie adresów dziękczynnych pp.: dyr. gen. inż. Balcerowi, inż. Ciszewskiemu i dr. Zagórowskiemu za pomoc w organizacji turnieju drużynowego mistrzostwo Polski.

Nowemu Zarządowi składamy serdeczne życzenia dalszej owocnej pracy.

Wielkie Hajduki. Zakończył się tutaj ostatnio VI. turniej związkowy po przeszło dwumiesięcznej grze. Pierwsze miejsce i tytuł mistrza województwa zdobył bezwzględnie najlepszy zawodnik, Paweł Mróz osiągając 11½p. z 14 partji. Zremizował on tylko 4 partje i wygrał 10, dystansując następnego o 2 punkty. Drugą nagrodę przyznano Goldmincowi 9½p., dobrze znanemu z turnieju drużynowego. Trzecią i czwartą nagrodę podzielili Mróz Jan i Perls 7p. Piątą i szóstą nagrodę rozdzielono między całe towarzystwo, w skład którego weszli Anioł, Cytrynowski, Krawiec, Kotula. Dalsze miejsca zajęli Palik 6p, inż. Skroch i Wolański 5½p, Paskuda 5, Zeiger 44 i Skwara 2½p. Turniej był zupełnie wyrównany o czem świadczy choćby ten fakt, że jeszcze 12 zawodnik uzyskał wymagane ⅓ punktów.

W turnieju głównym pierwsze dwa miejsca zdobyli Gabryś i Stocerz po 7½p. z 9. Trzecią i czwartą nagrodę Adam i Kozler 6p. Dalsze miejsca zajęli Kotula i Rybiński 4½p, Musioł i Wawrzyczek 4p, dyr. Grabowski i inż. Urbaniec ½p.

W turnieju kwalifikacyjnym 1 miejsce zdobył Rezner 7pkt, w pobocznym zwyciężył Lazar.

Królewska Huta. Mecz międzyklubowy na 10 szachownicach rozegrany między Sekcja szach. „Ognisko" a Kl. szach. „Pogoń" z Katowic zakończył się zwycięstwem Ogniska w stosunku 7½p. 2½p.

Lwów. W dorocznym turnieju o tytuł mistrza miasta, który odbył się dzięki wydatnej pomocy dyr. Kolischera, tradycyjnie zdybył I nagrodę H. Friedmann zdobywając 18½p z 21 partji. Zdobył on zasłużenie zaszczytny tytuł, choć nie tak pewnie, jak w latach ubiegłych. Drugą i trzecią nagrodę podzielili Stefan Popiel i O. Piotrowski, którzy tylko dzięki przegranym ze słabszemi zostali zdystansowani o półtora punktu. Czwartą na-

grodę zdobyli Eidelheit 16p, piątą Słobodjan 15½, szóstą Sulik 15p, siódmą Pomohaczi 13p. Wszyscy to jeszcze młodzi zawodnicy, którym rokować można piękną przyszłość. Dalsze nagrody zdobyli 8. Onyszczuk, 9 i 10. Sokołowski i Kikinis po 11 p. Poza nagrodzonemi znaleźli się Madfes 10½p, Raczek 8p, Perycz i Turkowiecki 7½p, Libman i Towarnicki 7p, Pulkrabek 6p, Dörfler 5½p, Limbach i Teodorowicz 3½p. Turniejem kierował ku ogólnemu zadowoleniu dr. Schauder.

Nizza. Zaraz po ukończeniu turnieju w San Remo jest tu projektowany wielki turniej międzynarodowy.

Wiesbaden. Po zakończeniu meczu o mistrzostwo odbyły się tu dwa pokazy gry zbiorowej. Alechin grał z wynikiem +29—1=1, Bogolubow zaś uzyskał rezultat +29—9=3.

W międzyczasie został wyzwany Alechin na mecz o tytuł mistrza świata. Wyzywającym jest Capablanca i przypuszczalnie mecz odbędzie się między 15 października a 15 listopada.

Kopenhaga. Tytuł mistrza Danji zdobył K. Ruben po meczu z Gemzöe. Trzecią i czwartą nagrodę podzielili Desler i Hage. Dalsze miejsce zajęli Crunsberg i Steffensen.

Rosario. W turnieju o mistrzostwo południowej Ameryki zdobył I nagrodę przy współudziale 17 zawodników R. Grau 11½p, drugim był Cristia 10p, 3—4. Acuna i Palau 9½p 5. Maderna 9p.

Warszawa. W dniu 15 grudnia b. r. zakończony został turniej szachowy o mistrzostwo garnizonu m. st. Warszawy Zw. Strzeleckiego który trwał od dnia 1 grudnia.

W turnieju wzięło udział 16 uczestników.

Pierwsze miejsce i tytuł mistrza zdobył Małachowski osiągając 13 pkt, z 15 możliwych, drugie miejsce Wolffgram F. — 12 pkt., trzecie miejsce Borek J. 11½ pkt., 4 m. Rybicki 11 pkt., 5 m. Ciechanowicz—10 pkt., 6 i 7 m. (ex aequo) Wiśniewski i Borek E. po 9½ pkt., 8 m. Mrok—9 pkt, Dalsze miejsca zajęli Wolffgram K. 8½ pkt. Ziffer S. 6½ pkt., Ashanas i Wąsowicz po 4 pkt., Ziffer H. 3 pkt., Koralewski 2 pkt. i Maciejowski 1½ pkt.

Zamknięcia turnieju i rozdania nagród zwycięzcom dokonał Kmdt Okręgu Warszawskiego Ob. Mjr. Stefański.

Bibljografja.

R. Spielmann. Rundflug durch die Schachwelt. Wydawnictwo Walter de Gruyter, 1929. Cena marek 4.80.

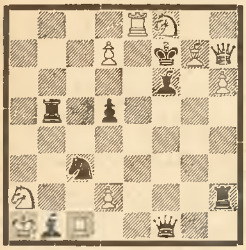
Oto pięknie wydana książka szachowa, przeznaczona dla szerokich

mas szachistów, niemających ani czasu, ani ochoty do zagłębiania się w suche i zawiłe traktaty szachowe. Barwny i przystępny sposób pisania znakomitego autora dobrze jest znany naszym czytelnikom. Na nową książkę składa się szereg rozdziałów, potrącających o najrozmaitsze dziedziny, związane z grą szachową. Niektóre rozdziały posiadają wysoką dydaktyczną wartość, inne wprowadzają czytelników w mało znany świat wielkich mistrzów szachowych lub zawierają rozważania natury ogólnej. W sumie jest to zajmująca lektura szachowa dla wszystkich szachistów, władających w dostatecznej mierze językiem niemieckim. Poszczególne rozdziały mają tytuły następujące: Gra szachowa jako rozrywka i nauka. Na czem polega siła gry. Training. Zegar szachowy. Pułapka. Tricki. O przypadku. Morphy. Mistrzostwo. Szachy na Olimpie. Szachiści w życiu prywatnem. Teorja debiutów dla domowego użytku. Kompas w grze środkowej. O końcówce w grze praktycznej. O śmierci remisowej. Aby czytelnicy mogli sobie sami wyrobić zdanie o charakterze książki, podajemy w dzisiejszym numerze jeden z rozdziałów dziełka Spielmanna.

DZIAŁ ZADAŃ

pod redakcją M. WRÓBLA.

L: 336 C. S Kipping
Chess Amateur 1928



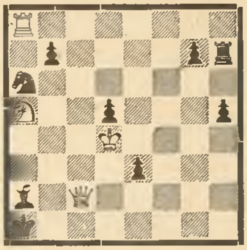
Mat w 3 posunięciach

L: 337 J. Kotrç
I nagr. Szachmaty 1929/I.



Mat w 3 posunięciach

L: 338 A. P. Gulajew
II nagr. Szachmaty 1929/I.



Mat w 3 posunięciach

L: 339 J. A. Schiffmann
I nagr. Chess Amateur 1928



Mat w 2 posunięciach

L: 340 J. A. Schiffmann
I nagr. Brisbane Courier 1929



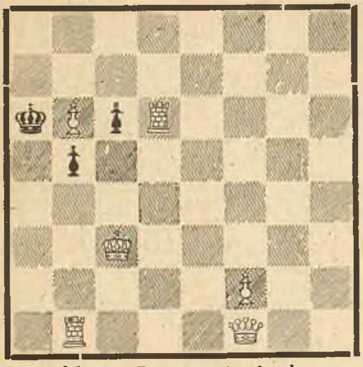
Mat w 2 posunięciach

L: 341 C. Mansfield
V nagr. Brisbane Courier 1929



Mat w 2 posunięciach

L: 342 J, Smutny
Czechosłowacja
(Oryginalne)



Mat w 3. posunięciach

L: 343 L. Tuhan—Baranowski
Warszawa
(Oryginalne)



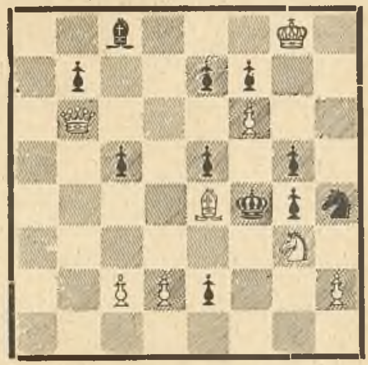
Mat w 2. posunięciach

L: 344 A. P. Gulajew
Rosja
(Św. Szach. Corr.)



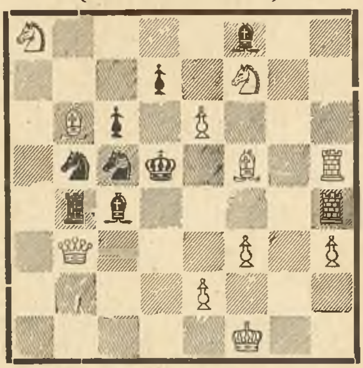
Mat w 3 posunięciach.

L: 345 E. Lorber
Lwów
(Św. Szach. Corr.)



Mat w 3. posunięciach

L: 346 L. A. Issajeff
Rosja
(Św. Szach. Corr.)



Mat w 2. posunięciach

L: 347 E. Lorber
Lwów
(Św. Szach. Corr.)



Mat w 2. posunięciach

ROZWIĄZANIA:

L: 260. Dr. L. N. de Jong 1. Gb4

L: 261. R. Cofman 1. Kb7! Dwukrotne szachowanie białego króla, cały szereg przesłon i zamknięć.

L: 262. Przepiórka i Teichmann 1. Se2! nierozwiązalne po c3, oraz uboczne po 1. Sc6! Później podamy poprawkę.

L: 263. J. Smutny 1. Sc5! b×c5 2 Wa1!, Sb5 2c×b5, Sc8 2. Hc8, Sc6 2. b×c6. Trzykrotne związanie czarnej figury. Dobra konstrukcja.

L: 264. A. Drykier. 1. Hd2! a1S 2. Hb4†, Ka3 2. Hc3†, Kd5 2. Hb4† Uboczne 1. Hc2† i Ge6†.

L: 265. G. J. Nietvelt 1. Kf5! 3 szachy białemu królowi. Pozycja ciężka, Sf8 słabo wyzyskany.

L: 266. A. N. Lebedew 1. Gd8! uboczne Kb8 i Kb7.

L: 267. J. Smutny 1. Ha6.

L: 268. Limbach i Wójcik 1. Gh7!! g×h6 2. Hg2†, Gd5 3. Ge4! G×e4 4. Hc2† Gc2‡! Świetnie pomyślana zamiana mata. W pozycji na g×h6 nastąpi Hc8†, Gd7 3. Gb3, G×e8 4. Wc7†, Kc7†,

L: 269. M. Wróbel 1. Wg6!

L: 270. E. Goldschmidt 1. Gf6!

L: 271. S.S. Lewmann 1. We5

L: 272. K. Sypniewski 1. Hf7

L: 273. M. Wróbel. 1. Hf8, Sd7 2. Hb4. Sa6 2. Hd6!!, Kd5 2. Hf7†

L: 274, M. Havel. 1. We5! Kd6 2. He4!, Kd4 2. Hb2†, Ga5 2. He4! Świetnie pomyślana koncepcja, dobry wstęp i dwie piękne ciche gry.

L: 275. J. Smutny 1. Hd8. Ga6 2. Gc6†, G ∽ 2. We7

L: 276. J. Gottfried 1. a4 ∽ 2. He4†, f5 2. Hd1†, Gf5 2. Hc1! K∽ 2. ↄd7†. Ciekawe dwie gry, polegające na zajęciu przez czarne pola f5.

L: 277. R. Gostyński 1. Sh1 Kh1?. He4! Kf1 2. Hf6†

L: 278. A. Mari 1. Sc5! Dwa oryginalne uwolnienia z równoczesnym zajęciem linji d7—d5, oraz zamiana matów po szachu.

L: 279. Dr. E. Foschini 1. Sb4! Dobrze zbudowane, jakkolwiek mało urozmaicona kompozycja.

L: 280. G. Christoffanini 1· Sb3 uwolnianie i zamykanie linji jest treścią tej kompozycji, jednak cały szereg duali zmniejszą wartość tej pracy,

L: 281 Dr. L. N, de Jong 1. Hd4

L: 282. E. Lorber 1. Sf7 (patrz. poprawkę № 347) uboczne 1. Hc6†

L: 283. E. Arłamowski 1. Sa3 Udatny debjut nowego kompozytora.

L: 284. K. Hannemann 1. Wb4! Świetny wstęp i ciekawe połączenie samo—związania czarnego z równoczesnym szachem białemu królowi.

L: 285. K. A. K. Larsen 1. Hf8. Czterokrotne zamknięcie pola g4 przez czarne z równoczesnem przesłonięciem Wb4 przez białe.

L: 286. C. Mansfield. 1. We7! Świetna zamiana mata z pomysłową grą gońca.

Stan w konkursie rozwiązaniowym podaje tabela. Tym razem największą ilość punktów zdobył J. Gottfried z Łodzi.

Wszystkich naszych miłośników zadań i kompozytorów zawiadamiamy że następujące działy szachowe bardzo chętnie publikować będą oryginalne polskie kompozycje:

Słowo Polskie red. T. Horak Lwów Zimorowicza 11., Dziennik Ludowy red. S. Limbach Lwów Domsa 5, Polska Zachodnia red. Rybiński i Wolański Katowice Kopernika 14., Kurjer Warszawski red. J. Kleczyński Warszawa, oraz Dzień Polski red. Tuhan-Baranowski Piękna 62 m. 4. Warszawa.

	260-61	262	63-64	65-67	68-73	74-77	78-83	84-86	Suma
Maximum p. (168)	4	9	12	10	15	12	14	6	240
M. Berlant (147)	4	4	12	10	11	12	14	4	218
Arłamowski (126)	4	4	12	6	11	12	12	6	193
W. Sieradzan (91)	4	—	6	6	11	9	12	6	145
S. Klamrzyński (49)	4	—	6	6	6	6	4	4	85
J. Gottfried (—)	4	4	12	8	15	12	12	6	73
Z. Boryszewski (13)	4	—	—	—	4	—	—	—	21

Drukarnia „SIŁA“, Warszawa, Marszałkowska 71.